



MAESTRÍA:

Tecnología e Innovación Educativa

ESTUDIANTE:

Ruddy Cruz Párraga

ENSAYO FINAL

Cohorte

2021 – 2022

Índice

Introducción.....	2
Teorías de aprendizajes y Teorías Instruccionales.....	3
Herramientas Multimedia para el Aprendizaje.....	4
Entornos Virtuales para el Aprendizaje.....	6
Diseño Instruccional para Programas Educativos basados en TIC.....	8
Innovaciones Pedagógicas basadas en TIC.....	10
Conclusión.....	12
Bibliografía.....	13
Anexos.....	15

Introducción

La educación va cambiando con el transcurso de los años, en cada período se utilizan diferentes teorías y metodologías de aprendizajes, nuevas estrategias didácticas para hacer más comprensible la enseñanza y lograr una formación profunda en el estudiante. Actualmente, con la implementación de las tecnologías que ha influido al contexto educativo con alguna u otra herramienta tecnológica se hace provechoso para el desarrollo de las actividades en el aula. De tal manera que las aplicaciones tecnológicas permiten a fortalecer el aprendizaje del estudiante y les facilita a una mejor comprensión en el progreso de sus estudios académicos.

Es por ello, que los docentes tienen que permitirse y adaptarse al cambio para hacer uso de las herramientas tecnológicas y poner en práctica su proceso con el fin de innovar su enseñanza; tanto para el docente como para el estudiante las tecnologías de aprendizajes les ayudan en su desarrollo académico y por ende enriquece sus conocimientos.

El presente ensayo tiene como finalidad de conocer las enseñanzas de las asignaturas de la Maestría de Tecnología e Innovación Educativa como son: Teorías de aprendizajes y Teorías Instruccionales, Herramientas Multimedia para el Aprendizaje, Entornos Virtuales para el Aprendizaje, Diseño Instruccionales para Programas Educativos basados en TIC e Innovaciones Pedagógicas basadas en TIC, estas le permitirá al docente a mejorar su formación profesional y aumentar sus prácticas pedagógicas. Por otro lado se incorpora el link donde se encuentra el portafolio digital de este trabajo.

<https://ruddycruz5.wixsite.com/my-site-1>

Teorías de aprendizajes y Teorías Instruccionales

En el ámbito educativo es importante conocer y aprender las Teorías de Aprendizaje que aportan los diferentes autores para una mejor formación en el estudiante. De manera que para el docente es necesario aplicarlas, por los diferentes procesos que se puedan suscitar dentro del aula. Uno de ellos es saber los conocimientos previos que aporta el alumno, pueden ser experiencias pasadas o información almacenada en su memoria, lo que tiene la oportunidad de adquirir nuevos aprendizajes y esto permite que su proceso de enseñanza influya en su desarrollo tanto académico como emocional. Ausubel (2002) menciona “solo se pueden surgir nuevos significados cuando unas ideas nuevas interaccionan con significados ya existentes en la estructura cognitiva”.

En el caso de la teoría de Piaget (2001) en el desarrollo cognitivo permite comprender, predecir las diferentes etapas del aprendiz. Para ello, el docente debe de mejorar sus estrategias para poder llegar al estudiante por medio de juegos, utilizar objetos de su entorno, realizar actividades colaborativas e individuales, implementando métodos donde tenga la oportunidad de explorar y crear nuevas ideas para su propio proceso. Cabe recalcar que la obtención de conocimientos no solo se da en la clase, por lo que no sería suficiente asimilar lo aprendido. Es decir, una nueva experiencia o información en el estudiante es un proceso constante que debe ser descubierto por el mismo, además es necesario que las familias ayuden reforzando dichos conocimientos aplicando aprendizajes del medio de los rodea.

Por otra parte, en el caso adquirir nuevos conocimientos podría ser por medio del uso de las herramientas digitales que son de gran apoyo para la educación, por lo que les

facilita y motiva en querer aprender con una enseñanza diferente, con aplicaciones que los estudiantes podrán disfrutar de su aprendizaje. Según Siemens (2004) “el conocimiento personal se compone de una red, la cual alimenta a organizaciones e instituciones, las que a su vez retroalimentan a la red, proveyendo nuevo aprendizaje para los individuos”. De igual manera para el docente les da la oportunidad de mejorar su enseñanza por medios de retos y juegos con herramientas digitales como Word Wall, EDpuzzle, Decktoys o compartir información, contenidos en Genially, Canva que generen al estudiante su interés por educarse.

En definitiva las Teorías de aprendizaje aportan considerablemente al desarrollo del docente, por lo que les permite actuar de acuerdo a las necesidades del estudiante o al contexto educativo, por ende es importante utilizar la adecuada dependiendo del caso, además esto le ayudará a una mejor práctica laboral al docente. Por otro lado, es fundamental señalar la realidad actual donde el aprendizaje está conectado por entornos virtuales que fomenta el desarrollo de conocimientos y conducen a un aprendizaje continuo.

Herramientas Multimedia para el Aprendizaje

Hoy en día con la implementación de las tecnologías en el aula es importante utilizar herramientas multimedia para el proceso de enseñanza-aprendizaje en los alumnos, por lo que permite el desarrollo de sus conocimientos, les facilita su enseñanza e incluso les motiva a aprender a diario y ponen en práctica dichos contenidos que pueden llegar a ser desconocidos pero con el fin de aprender cada uno de ellos. Existen diferentes herramientas multimedia que aportan al contexto laboral y mejoran el aprendizaje autónomo de los estudiantes. Mediante este uso pedagógico el docente

desarrolla estrategias didácticas, adaptando sus contenidos curriculares con actividades que pueden ser aplicadas en su aula para el proceso de enseñanza, que tiene como objetivo emplear competencias necesarias para diseñar trabajos colaborativos con fines educativos.

De acuerdo con Mora, Freire, Arévalo, & Barrera (2019) en el proceso de enseñanza-aprendizaje con las herramientas multimedia su principal función es informar, entretener o educar con diferentes programas que permita un entorno de aprendizaje diverso con sonidos, efectos dinámicos, imágenes interactivas con el fin de saber llegar a los estudiantes incorporando diversas actividades para cada nivel educativo y enriquecer su conocimiento; estos tipos de recursos como Power Director, Adobe Rush, FimoraGo permite la grabación y edición de videos donde se puede crear y presentar contenidos educativos y directamente comunicarse e ir aportado una mejor comprensión de lo que se quiere enseñar.

Cabe destacar que estos tipos de recursos proporcionan un mejor rendimiento académico generando la calidad de los procesos pedagógicos que aportan considerablemente a la enseñanza del estudiante y por ende contribuyen a la innovación y creación de actividades que dinamicen el aprendizaje propuestos por los docentes logrando así una oportunidad de disminuir la brecha digital entre la comunidad educativa. Por lo tanto, si se diera al caso de que los planteles educativos adquirieran el uso de las tecnologías como estrategia pedagógica se lograría aprovechar el potencial de las herramientas multimedia para el apoyo de los procesos de enseñanza de formación estudiantil. Según Prieto (2021) (...) "La solicitud de nuevas herramientas tecnológicas,

lo cual puede ayudar a la disminución de la brecha digital en la comunidad educativa generando espacios adecuados para el acceso a las TIC" (...) (p.22).

En consecuencia, el uso de las aplicaciones mencionadas conducen a la obtención de conocimientos, ya sea por medio de juegos o imágenes interactivas que le ayudan de una u otra manera adquirir conocimientos nuevos o ya sea conocidos con el objetivo de seguir aprendiendo de una manera dinámica y entretenedora, donde tienen la opción de equivocarse y volver a intentar con la finalidad de poder superar cada actividad e ir aprendiendo inconscientemente de aquello, es por eso que se requiere la intervención del docente y de los padres de familia para que refuercen dichos conocimientos con la intención de aprender. (González, 2019)

En conclusión, las herramientas multimedia son de gran importancia para la formación de los alumnos, también para los padres de familia que de alguna u otra forma aprenden de aquello y les facilita para reforzar los conocimientos nuevos a sus representados, por otra parte sirve de gran apoyo para el docente, por lo que, le permite crear contenidos dinámicos que aportan para el desarrollo intelectual de los alumnos llevando un proceso de enseñanza-aprendizaje eficaz.

Entornos Virtuales para el Aprendizaje

En la actualidad, la tecnología ha impactado considerablemente a la educación, por lo que es necesario que las instituciones innoven sus recursos pedagógicos para ofrecer un mejor estudio. He aquí la importancia de la implementación de los Entornos Virtuales de Aprendizaje (LMS) que permiten el funcionamiento de herramientas, con actividades didácticas incorporadas en el mismo, dando un mejor apoyo para el proceso

educativo donde interviene la interacción del profesor con el alumno y también para los padres de familia que obtienen el acceso a ellas, creando un ambiente de confianza y aprendizaje dentro de estas plataformas virtuales.

De manera que estas plataformas virtuales tienen como objetivo brindar un aprendizaje de calidad con elementos que ofrecen dentro de ellas, proponiendo un estudio accesible para cualquier tipo de dispositivo, donde se pueden conectar a las plataformas en cualquier momento del día.

Cabe señalar que los LMS son plataformas complementarias para la educación ya sea virtual o presencial. Uno de los componentes que proponen los Entornos Virtuales de Aprendizajes es que ofrecen comunicación sincrónicas y asincrónicas, dando la oportunidad de crear escenarios de forma colaborativa e individual en línea por medio del docente que es el facilitador y diseñador de contenidos, aunque por otra parte los estudiantes también tienen la posibilidad de crear contenidos y compartirlos en las plataformas como también tienen acceso a compartir foros, reflexiones, trabajos de alguna u otra herramienta, etc. lo que permite que el material incorporado o generado ya sea por el docente o estudiante sea significativo y conlleven a un ambiente dinámico y facilitador para la obtención de conocimientos. (González, 2017)

Por otra parte, es importante mencionar que para los docentes estos tipo de recursos tecnológicos proporcionan un proceso de enseñanza orientador con actividades que conduzcan a la motivación del estudiante adquiriendo un aprendizaje activo dentro de las plataformas como lo es el Moodle en ella se puede crear actividades interactivas, implementar contenidos de diferentes herramientas digitales como Roar y

Zappara que permiten el funcionamiento de actividades de realidad aumentada y virtual donde se pueden desarrollar proyectos, también se logra dar seguimientos a las actividades de los estudiantes, incorporar estrategias colaborativas, etc. que favorecen al docente a la construcción de su plan de estudio contribuyendo una adaptación fácil para el usuario y para el desarrollo de sus conocimientos. (Belloch, 2012)

En conclusión los LMS son plataformas que aportan a los recursos pedagógicos del docente para el acompañamiento de sus metodologías de clases y les facilita a los estudiantes un aprendizaje autónomo y colaborativo con un ambiente dinámico, utilizando diferentes herramientas tecnológicas que motivan al estudiante en su proceso de enseñanza y los conlleva a estar en un constante desarrollo con la tecnología y sus avances.

Diseño Instruccional para Programas Educativos basados en TIC

La era digital en la educación ha alcanzado un sistema educativo imparables que permite llegar a todo el mundo con la virtualidad y más aun con la implementación de un diseño instruccional para la enseñanza de cursos virtuales que es de gran relevancia; es un estudio flexible adaptado a horarios que requiera el usuario de manera sincrónica y asincrónica. Cabe señalar que este modelo de enseñanza logra mejorar el rendimiento profesional y el desarrollo de estrategias educativas que motiven a los estudiantes ser creativos para alcanzar posibles dominios propios. Por otra parte, aplicando este modelo de aprendizaje los docentes tienen la oportunidad de planificar de acuerdo a los requerimientos específicos, para lograr sus propósitos hacia los estudiantes.

En la enseñanza de estos cursos virtuales por medio de un diseño instruccional que aporta considerablemente a este tipo de estudio se encuentra el modelo ASSURE, que conlleva un mejor proceso de enseñanza-aprendizaje, permite evaluar y retroalimentar sus avances, utilizando herramientas tecnológicas que fomenten un ambiente de interés para que los estudiantes se motiven en querer aprender con actividades que les entusiasme y puedan desarrollar sus habilidades cognitivas generando la participación activa en ellos.

Por otro lado, está el modelo ADDIE que permite utilizar estrategias pedagógicas para una mejor enseñanza, creando actividades e incluyendo información, contenidos para su respectivo aprendizaje, siempre llevando a cabo el objetivo del curso logrando así, que los estudiantes cumplan con sus actividades propuestas por el docente para sus respectivos logros académicos. (Belloch, 2012)

Cabe recalcar que estos estándares conducen a mejorar las metodologías de enseñanzas, incorporando actividades apropiadas mediante las herramientas tecnológicas que sirven de gran apoyo para mantener un ambiente virtual motivador que promuevan y estimulen al estudiante su aprendizaje, por medio de contenidos multimedia, materiales educativos tecnológicos, donde aporte un aprendizaje flexible y que el estudiante pueda desarrollar sus conocimientos a base de sus propias prácticas.

Una de las ventajas que los cursos virtuales aportan a los docentes es que tienen la oportunidad de aumentar sus habilidades tecnológicas y dominar el ámbito digital, teniendo en cuenta que desde sus propias experiencias o conocimientos previos sobre el uso de las herramientas digitales les permite adaptarse y obtener la confianza para

preparar su propio material de trabajo e impartir sus clases de manera productiva, con la finalidad de conseguir buenos resultados. (Merguel, 1998)

De esta manera, las actividades educativas o herramientas digitales deben ser incorporadas en una plataforma como por ejemplo el Wiki donde se pueden crear cursos de forma rápida y fácil, en el cual pueden tener acceso un grupo de personas directamente e incluso pueden editar los contenidos puestos en el mismo. En estos cursos los estudiantes tienen la facilidad de indagar, investigar, cuestionar y construir sus propios conocimientos. (Giraldo, 2011)

En conclusión, el diseño instruccional logra mejorar el aprendizaje de los estudiantes mediante herramientas tecnológicas, programas, contenidos educativos, que permitan llevar un proceso educativo dinamizador, aplicando diferentes modelos de aprendizaje para el logro de los resultados esperados, además conlleva a obtener el aprovechamiento de las tecnologías para su posterior manejo adecuado.

Innovaciones Pedagógicas basadas en TIC

Hoy en día los cambios en el contexto educativo han avanzado significativamente debido a la implementación de las tecnologías, lo que surge que dentro del aula las metodologías de enseñanza-aprendizaje han ido mejorando considerablemente tanto para el docente como para el alumno. Es de gran importancia que los docentes utilicen estrategias innovadoras-creativas para su enseñanza, que conlleven al desarrollo de nuevos conocimientos y que permitan ser aplicados en la práctica. Cabe recalcar que el propósito de las innovaciones en el aula es mejorar la

calidad del aprendizaje en los estudiantes, con el objetivo de utilizar las herramientas de enseñanza específicas para cubrir sus necesidades.

En cuanto al usar aplicaciones o recursos digitales en el aula le proporciona al docente el desarrollo de la creatividad, pensamiento y el manejo de las tecnologías digitales. Es por eso, que los docentes tienen que seguirse preparando o capacitando para aumentar sus habilidades en el ambiente tecnológico e incorporar adecuadamente sus estrategias pedagógicas en sus planificaciones. Además estos recursos permiten el intercambio de conocimientos, información entre el docente y el estudiante lo que admiten un mejor proceso de enseñanza. (Toledo, 2000)

Es por ello, que es oportuno usar en el estudiante estrategias pedagógicas que se basen en las teorías de aprendizajes, donde el aprendizaje sea significativo y que empiece de saberes previos, que se priorice el razonamiento y comprensión, que los estudiantes aprendan de sí mismos y que capten sus conocimientos nuevos para su posterior experiencia, donde tengan la oportunidad de crear ideas en diferentes enfoques educativos. Lo relevante de las innovaciones estratégicas didácticas es que permiten un aprendizaje activo y participativo en los estudiantes contribuyendo en su desempeño académico y mejorando en sus procesos educativos. (Margalef & Pareja, 2008)

Por lo consiguiente, las metodologías de aprendizajes innovadoras le favorecen al docente en el desarrollo de sus enseñanzas, a buscar nuevas prácticas pedagógicas que le faciliten al estudiante la construcción de sus conocimientos, a la resolución de sus problemas, a una enseñanza facilitadora, a la motivación y participación activa dentro del aula. Con la finalidad del que el docente consiga optimizar un ambiente generador,

que conduzca a un aprendizaje constante y le permita alcanzar sus logros académicos profesionales. (Soler, Cardenas, & Hernández, 2018)

En conclusión las innovaciones pedagógicas implementadas en las TIC ofrecen un cambio a la educación actual, dejando a un lado los escenarios educativos tradicionales, donde el docente sea creativo, innovador, motivador, proporcione nuevos conocimientos de manera flexible, utilizando recursos educativos que faciliten el proceso de enseñanza, pero sobre todo que sea un aprendizaje profundo y logre el progreso del estudiante.

Conclusión

Finalmente, en este presente trabajo se manifiesta lo que se ha aprendido en el período de la Maestría en Tecnología e Innovación Educativa, con lo referente a la educación en la actualidad, donde se incorporan las tecnologías de aprendizajes en el sistema educativo aportando al desarrollo y a la práctica profesional. Cabe señalar que las tecnologías predominan el ambiente del aprendizaje en el aula, por lo que, es necesario que los docentes innoven sus estrategias didácticas para que coadyuven en el proceso de enseñanza-aprendizaje y logren resultados esperados para el beneficio de los estudiantes.

Bibliografía

- Ausubel, D. (2002). *Aquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva.* Barcelona: Paídos.
- Piaget, J. (2001). *Psicología y Pedagogía.* En J. Piaget. Barcelona.
- Siemens, G. (2004). *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital.* Obtenido de <https://docs.google.com/document/d/1vR4WrCr1WiaeI0G2nZSesn8hYhFPh6wm/edit>
- González, J. (Febrero de 2019). *El uso de las herramientas multimedia como proceso de desarrollo y estrategia de enseñanza.aprendizaje en educación preescolar.* Obtenido de <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/02/herramientas-multimedia-preescolar.html>
- Mora, P., Freire, M., Arévalo, E., & Barrera, R. (2019). Uso de herramientas multimedia en el proceso de enseñanza aprendizaje aplicado a la educación superior. *Polo del conocimiento*, 4(12), 188-212. Obtenido de <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/download/1201/2081>
- Prieto, O. (2021). *Herramientas Multimedia Interactivas como Estrategia Pedagógica para Fortalecer Procesos de Enseñanza Aprendizaje en Docentes de la Básica Primaria.* Obtenido de Universidad EAN: <https://repository.ean.edu.co/bitstream/handle/10882/10601/PrietoOscar2021.pdf?sequence=1>
- Belloch, C. (2012). *Entornos Virtuales de Aprendizaje.* *Universidad de Valencia*, 9.
- González, G. d. (2017). *Factores que favorecen la presencia docente en entornos virtuales de aprendizaje.*
- Belloch, C. (2012). *Diseño Instruccional.* Obtenido de <https://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA4.pdf>
- Giraldo, E. L. (2011). El diseño instruccional en la educación virtual: más allá de la presentación de contenidos. *Educación y Desarrollo Social*, 6(2), 16.

- Merguel, B. (Mayo de 1998). *Diseño instruccional y teorías de aprendizaje*. Obtenido de https://cursa.ihmc.us/rid=1276970728093_63123523_16905/Diseno-Instruccional-y-teoria-aprendizaje.pdf
- Margalef, L., & Pareja, N. (2008). Un camino sin retorno: estrategias metodológicas de aprendizajes activos. *Red de información educativa*, 16.
- Soler, M., Cardenas, F., & Hernández, F. (2018). Enfoques de enseñanza y enfoques de aprendizaje: perspectivas teóricas promisorias para el desarrollo de investigaciones en educación en ciencias. *Ciencia y educación*, 24(4).
- Toledo, J. J. (2000). Innovaciones pedagógicas en la educación universitaria peruana. *Academia*, 42.

Anexos

Entornos virtuales de aprendizaje

El objetivo de este curso es conocer las distintas categorías de plataformas educativas que existen para apoyar la producción y administración de cursos a distancia y en línea, la creación de entornos virtuales de aprendizaje interactivo, etc. Además, conocer sus características más relevantes, ventajas, desventajas, requerimientos técnicos, costos, etc.

Teorías del Aprendizaje y Teorías Instruccionales

Diseñar procesos de aprendizaje innovadores que consideren las características, motivaciones e intereses de los aprendices a partir del análisis de los diferentes paradigmas, teorías y modelos de aprendizaje en consonancia con el currículo establecido.

Este módulo presenta los conceptos y principios fundamentales, los ámbitos de la innovación educativa y las principales

Universidad Casa Grande

Inicio Acerca de mí Módulos Ensayo final

Innovaciones Pedagógicas basadas en tecnología

Este módulo presenta los conceptos y principios fundamentales, los ámbitos de la innovación educativa y las principales estrategias y procedimientos para realizarlas. Se enfocará ampliamente en las racionalidades existentes tras los modelos de innovación y cómo vincularlos a los distintos contextos educativos para que estén en capacidad de diseñar sus propios proyectos innovadores a la luz de las consideraciones teórico-prácticas abordadas durante el módulo.

Diseño instruccional para programas educativos basados en multimedia.

Este curso proporciona un énfasis mayor al estudio de los aspectos teóricos y prácticos involucrados en el diseño y desarrollo de aplicaciones educativas multimedia basadas en las TIC. Diferentes tipos de software serán demostrados y evaluados durante el curso. El estudiante diseñará y desarrollará una aplicación.

Sustentación Teórica del Taller

Rubrica



Proyecto final



Sustentación Teórica del Taller

Mi transmisión *Los excursionistas* Ver más ta... Configuración

Rechazar
Reducir
Reutilizar
Reciclar
Reincorporar



Activar Windows
Ve a Configuración de Windows

Actividades grupales

Realidad Aumentada y Realidad Virtual



Atrévete a gamificar







Activar Windows
Ve a Configuración de Windows

Evidencias del Aprendizaje puesto en Práctica en el Contexto Laboral

Trabajando con los niños de segundo con el fonema d. Donde se les entrego actividades descargadas del internet para su refuerzo en la enseñanza de los fonemas y silabas, aportando un mejor aprendizaje y dejando un lado el aprendizaje memorístico.



Activar Windows
Ve a Configuración de Windows



Herramientas Tecnológicas Aprendidas en este módulo



Esta herramienta nos permite crear cursos online o páginas web, donde podemos incluir actividades, herramientas digitales, enlaces, contenidos para un propio fin.